Regla de Oro

Mientras juegas a **Vampiro**, no te debes a las reglas, las reglas se deben a ti. Lo más importante es que te diviertas. La historia queda en segundo lugar. Las reglas están para ayudarte a divertirte y ayudar a la historia, si no, no cumplen su cometido. Si consideras que una regla requiere un cambio, un ajuste o una rectificación, hazlo. Por mucho que tengamos años de experiencia a lo largo de cientos de crónicas de Vampiro no estamos sentados a tu mesa y no nos atreveríamos a decirte qué es lo mejor para las necesidades de tu historia..

VtDA-v20, pág. 321

Grados de Éxito

1 éxito	Marginal; logras lo que te propones, pero a un coste, con posibles consecuencias o imperfecciones.
2 éxitos	Moderado; logras lo que te propones, pero a un cierto coste, o con alguna consecuencia o imperfección.
3 éxitos	Completo; logras lo que te propones dentro de un nivel razonable.
4 éxitos	Excepcional; logras lo que te propones más allá de tus expectativas.
5 éxitos	Fenomenal; actúas a la perfección o creas una grandeza perdurable.

VtDA-v20, pág. 323

Tareas Físicas

Abrir o Cerrar	Fuerza
Allanamiento	Destreza o Percepción + Prestidigitación
Cabalgar	Destreza o Astucia + Equitación
Capacidad de carga	Fuerza
Conducir	Destreza o Astucia + Equitación
Escalada	Destreza + Atletismo

Tareas Físicas (cont)

Lanzar	Destreza + Atletismo
Levantar o romper	Fuerza
Nadar	Resistencia + Atletismo
Perseguir	Destreza + Atlet ismo o Equitación
Saltar	Fuerza o Fuerza + Atletismo durante una carrera
Seguimiento	Destreza + Sigilo o Equitación
Sigilo	Destreza + Sigilo

VtDA-v20, pág. 333

Levantar o Romper (Fuerza)

1	Lanzar una piedra	20 kg.
2	Romper una silla de madera	45 kg.
3	Echar abajo una puerta de madera	115 kg.
4	Romper un tablón de madera	180 kg.
5	Doblar una espada	295 kg.
6	Lanzar un poni pequeño	360 kg.
7	Lanzar un palafrén	410 kg.
8	Lanzar un caballo de guerra	455 kg.
9	Perforar una pared sencilla de piedra	545 kg.
10	Rasgar una puerta reforzada	680 kg.
11	Atravesar una puerta altamente reforzada	910 kg.
12	Levantar un rastrillo pequeño de castillo	1360 kg.
13	Lanzar un carro cargado	1815 kg.
14	Lanzar un bote pequeño	2265 kg.
15	Levantar un rastrillo grande	2720 kg.

Los personajes con menos Fuerza pueden hacer una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) para afectar pesos mayores de los marcados. Cada éxito permite al personaje avanzar un nivel en la tabla.

VtDA-v20, pág. 355

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

Resumen de Turno de Combate

Iniciativa

Tira un dado y añade el resultado a tu puntuación de Iniciativa (Destreza + Astucia + Celeridad). Compara los totales. Ordena las Iniciativas de mayor a menor, resuelve las acciones.

Ataques

Los ataques cuerpo a cuerpo sin armas usan Destreza + Pelea.
Los ataques cuerpo a cuerpo con armas usan Destreza + Pelea con Armas.
Los ataques a distancia usan Destreza + Tiro con Arco o Destreza + Atletismo para las armas arrojadizas.
Antes de las tiradas de ataque, el jugador de la víctima puede escoger realizar una acción defensiva.
Para bloquear usa Destreza + Pelea, para esquivar Destreza + Atletismo y para parar Destreza + Pelea con Armas. Los éxitos en defensa reducen los éxitos del atacante.

Daño

Tira la puntuación de daño más los éxitos netos del ataque. Cada éxito es un nivel de Salud de daño.

Absorción

Una vez hecha la tirada de daño, tira para absorber. La tirada de absorción depende del tipo de personaje y del tipo de daño, pero normalmente se usa Resistencia + Fortaleza + Armadura. Los éxitos reducen el daño causado.

VtDA-v20, pág. 346

Maniobras Generales

Ataques por el flanco y por la espalda	Los personajes que realizan ataques por el flanco del objetivo obtienen un dado adicional. Los que lo hacen

Maniobras Generales (cont)

Distracción	Puede intentar distraer a un oponente, haciéndolo vulnerable a los ataques de sus aliados. Para hacerlo, el personaje debe hacer la tirada apropiada, por ejemplo Carisma + Subterfugio, resistida con Astucia + Alerta. Si el personaje obtiene más éxitos que su víctima, las acciones defensivas de ésta sufren una penalización de +2 durante el próximo turno.
Emboscada	Tira Destreza + Sigilo en una acción enfrentada contra la Percepción + Alerta del objetivo. Si el atacante obtiene más éxitos, puede efectuar un ataque gratuito y sin oposición contra el objetivo. Si se produce un empate, el atacante sigue actuando en primer lugar, pero el objetivo puede llevar a cabo una maniobra defensiva. Si el atacado obtiene más éxitos, la Iniciativa se determina de la forma normal.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

Maniobras Generales (cont)

Lucha a ciegas	Las tiradas de ataque estando ciego o en absoluta oscuridad tienen un +2 a la dificultad. Los ataques a distancia normalmente no pueden realizarse a ciegas.
Movimiento	Un personaje se puede mover hasta a la mitad de su velocidad de carrera y aun así llevar a cabo una acción ese turno.

VtDA-v20, pág. 345

Combate a Distancia

Cobertura Ligera (cuerpo a tierra)	+1 Dif. Impactar	+0 Dif. Atacar
Cobertura Buena (tras un muro)	+2 Dif. Impactar	+1 Dif. Atacar
Cobertura Excelente (sólo queda expuesta la cabeza)	+3 Dif. Impactar	+2 Dif. Atacar

Apuntar: +1 dado por cada turno que apunta. Debe tener Tiro con Arco.
Recargar: Armas mecánicas como ballestas requiere 5 turnos - 1 por punto en Tiro con Arco.

VtDA-v10, pág. 348

Fuerza de Voluntad

Usos	
Éxito automático	Declara antes, el éxito no puede cancelarse.
Cancelar acción de reflejo	Evitar llevar a cabo una maniobra instintiva
Transtorno	Impedir que se manifieste un transtorno, con muchos gastos se puede eliminar el transtorno.

Fuerza de Voluntad (cont)

Ignorar penalizacione por heridas	Durante un turno. No funciona con incapacitados o en letargo.
**Recuperar*	
Objetivos	Al alcanzar un objetivo personal. Criterio del narrador.
Fin de historia	Vuelven al máximo al final de una historia
Al despertar	Cada noche al despertar recuperan 1 punto.
Meta extraordinaria	Al cumplir con algo excepcional recupera 1 punto. Criterio del narrador
Comportarse de acuerdo con la naturaleza	Se puede obtener de 1 a 3 puntos. Criterio del narrador

VtDA-v20, pág. 340

Luz Solar

Dificultad	**Intensidad de la luz**
3	Luz débil a través de una cortina echada; día muy nublado; ocaso.
5	Protección completa mediante gran cantidad de ropa, guantes y sombrero de ala ancha.
7	Luz indirecta que atraviesa una ventana o cortinas finas.
9	Al aire libre en un día nublado; tocado por un rayo de luz directa; sorprendido por el reflejo del Sol en un espejo.
10	Iluminado directamente por el Sol en un día claro.
Daño/Turno	**Exposición**
Uno	Una pequeña parte del cuerpo queda expuesta: una mano o parte de la cara.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

Luz Solar (cont)

Dos	Una gran parte del cuerpo expuesta: una pierna, un brazo, o la cabeza entera.
Tres	Cincuenta por ciento o más del cuerpo expuesto llevando ropa ligera.

VtDA-v20, pág. 360

Rötschreck: el Miedo Rojo

Encender una lámpara	Dif. 3
Ver una antorcha	Dif. 5
Hoguera	Dif. 6
Luz solar velada	Dif. 7
Sufrir quemaduras	Dif. 7
Luz solar directa	Dif. 8
Atrapado en un edificio en llamas	Dif. 9

Tirada de **Coraje**. Se necesita acumular 5 éxitos, cada éxito permite resistir un turno o tiempo. Con un fracaso cae en Frenesí.

VtDA-v20, pág. 357

Vitae según generación

3 Gen.	Rasgo 10	Reserva ???	??? p/turno
4 Gen.	Rasgo 9	Reserva 50	10 p/turno
5 Gen.	Rasgo 8	Reserva 40	8 p/turno
6 Gen.	Rasgo 7	Reserva 30	6 p/turno
7 Gen.	Rasgo 6	Reserva 20	4 p/turno
8 Gen.	Rasgo 5	Reserva 15	3 p/turno
9 Gen.	Rasgo 5	Reserva 14	2 p/turno
10 Gen.	Rasgo 5	Reserva 13	1 p/turno
11 Gen.	Rasgo 5	Reserva 12	1 p/turno
12 Gen.	Rasgo 5	Reserva 11	1 p/turno
13+ Gen.	Rasgo 5	Reserva 10	1 p/turno

VtDA-v20, pág. 341

Usar Puntos de Sangre

Curación	1 punto cura 1 nivel de salud letal y/o contundente
Estimulación	Reflejo. 1 punto incrementa un atributo físico en 1. Máximo 1 punto por sobre lo que permite la generación.
Transferencia	Relación 1 a 1 hacia otro cainita. Provoca vínculo de sangre.
Ghouls	Alimentar humanos o animales.
Simular vida	Costo igual a valor de camino menos 8.
Disciplinas	Permite alimentar y activar disciplinas.

VtDA, pág. 340

Puntuaciones

X	Abismal, terrible.
•	Inadecuado, pobre.
••	Corriente, competente.
•••	Bueno, versado.
••••	Superior, experto.
•••••	Excepcional, maestro.
••••• •	Sobrehumano, milagroso.

VtDA-v20, pág.322

Dificultades

3	Trivial, probablemente no valga la pena tirar.
4	Fácil (seguir un rastro claro y reciente).
5	Sencillo (convencer a alguien comprensivo).
6	Estándar (la mayoría de acciones).
7	Desafiante (encontrar algo en poco tiempo).
8	Difícil (convencer a un enemigo).
9	Sobrehumano, milagroso.
	Extremadamente difícil (hacer malabares con armas).

Reintentar: Cada intento subsecuente incrementa la dificultad en 1.

VtDA-v20, pág. 323

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

Tareas Sociales

Actuación	Carisma + Interpretación
Charlatanería	Manipulación + Subterfugio
Credibilidad	Manipulación o Percepción + Subterfugio
Interrogatorio	Manipulación + Empatía o Intimidación
Intimidación	Fuerza o Manipulación + Intimidación
Oratoria	Carisma + Liderazgo

VtDA-v20, pág. 337

Tareas Mentales

Despertar de día	Percepción, Camino
Documentación	Inte ligencia + Academicismo, Ocultismo o Teología
Investigación	Percepción + Investigación
Rastrear	Percepción + Supervivencia
Reparaciones	Destreza o Percepción + Artesanía

VtDA-v20, pág. 336

Cazar

Barrios marginales / el Circo	4
Barrios de clases bajas	5
Barrio del mercado	6
Barrio de los mercaderes	7
Zonas muy patrulladas	8

VtDA-v20, pág. 334

Acciones Múltiples

Si deseas emprender múltiples acciones en un turno, debes decidirlo antes de efectuar la primera de ellas. La primera acción se realiza a una dificultad +1 y con una reserva de –1 dado. Cada acción adicional recibe una penalización acumulativa de +1 a la dificultad y –1 a la reserva. No puedes realizar una acción como parte de una acción múltiple si la dificultad se incrementa a 10 o más. Además, **sólo puede realizarse una acción de ataque por turno**.

VtDA-v20: pág, 322

Acciones Automáticas

Esperar	Permite que actúe el que tiene la siguiente puntuación de Iniciativa más alta (ver pág. 343). Puede seguir actuando al final del turno. Si todos los personajes (jugadores y no jugadores) esperan durante un turno, nadie hace nada durante el mismo.
Movimiento	Se mueve caminando 7 metros por turno. Si trota, se desplaza a (12 + Destreza) metros por turno. Si corre todo lo que puede, su velocidad es de (20 + [3 x Destreza]) metros por turno. Para poder atacar o llevar a cabo otra acción a continuación, los personajes no pueden moverse a más de la mitad de su velocidad máxima a la carrera. También pueden moverse mientras llevan a cabo una acción, pero por cada metro o yarda de avance se resta un dado de la reserva de la otra acción.
Ponerse en pie	Levantarse del suelo en el plazo de un turno sin necesidad de tirada. Si el personaje quiere ponerse en pie mientras realiza alguna otra acción en el mismo turno, ha de llevar a cabo una acción múltiple con una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 4).
Preparar un arma	Si desea preparar un arma al tiempo que lleva a cabo otra acción ese mismo turno, el jugador ve reducida su reserva y debe tirar Destreza + Pelea con Armas o Tiro con Arco (dificultad 4) para preparar el arma.

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

Acciones Automáticas (cont)

Uso de Sangre	Los personajes vampiros pueden gastar Sangre para curarse concentrándose durante un turno. Un personaje puede intentar curarse mientras lleva a cabo otras acciones, si supera una tirada refleja de Resistencia + Supervivencia (dificultad 8). Si falla se gasta y nohay efecto, si fracasa se gasta y sufre igual niveles de salud. Gastar Sangre para subir Atributos Físicos o alimentar Disciplinas es automático y no necesita concentración. Un personaje puede gastar tanta Sangre por turno como establezca su Generación.

Maniobras Defensivas

Bloqueo	Bloquear un ataque que cause daño contundente si usa estratégicamente su cuerpo para desviar el golpe. Tira Destreza + Pelea. Puede bloquear ataques que causen daño letal o agravado si tiene Fortaleza o dispone de la armadura adecuada.
Esquiva	Esquivar cualquier ataque del que sea consciente. Tira Destreza + Atletismo. Si no tiene espacio para maniobrar, puede requerirse, a discreción del Narrador, que se realice una maniobra de bloqueo o parada. Si esquiva una flecha o alguna otra arma a distancia muy rápida, la dificultad se incrementa en 2.

Maniobras Defensivas (cont)

Parada	Usa un arma para rechazar un ataque cuerpo a cuerpo sin armas o con armas. Tira Destreza + Pelea con Armas. Si se para un ataque efectuado con las manos desnudas y el defensor obtiene más éxitos que el atacante, usa esa diferencia como si se tratara de un ataque con éxito contra el atacante. El atacante no puede defenderse, sólo absorber. Los escudos y algunas armas pueden usarse para que tengan influencia en los intentos de parada (ver tabla de armas en la pág. 350).
Defensa total	Puedes renunciar al resto de acciones en un turno y dedicarte sólo a la defensa de tu personaje. En vez de usar las reglas normales para el combate con acciones múltiples, debes tirar la reserva completa para defenderte del primer ataque. Con cada ataque subsig-uiente debe restarse de forma acumulativa un dado a la reserva. Si no te quedan dados, no puedes tirar. No hay penalizaciones a la dificultad cuando se usa una defensa total.

VtDA-v20, pág. 344

Ataques Apuntados

Medio (miembro, escudo, espada)	+1 Dif.	+0 Daño
Pequeño (cabeza, mano, cuchillo)	+2 Dif.	+1 Daño
Preciso (ojo, corazón, anillo)	+3 Dif.	+2 Daño

En caso de estacar el tipo es **preciso** y se requieren 3 éxitos.

VtDA-v20, pág. 346

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com

Duración del Letargo

Camino	Duración
10	Un día
9	Tres días
8	Una semana
7	Dos semanas
6	Un mes
5	Un año
4	Una década
3	Cinco décadas
2	Un siglo
1	Cinco siglos
0	Un milenio o más

Si cae en Letargo a **causa del daño recibido**, sólo podrá despertar tras el tiempo designado y tras haber recibido sangre de una fuente externa.

VtDA-v20, pág. 351

Fuego y Quemaduras

Dificultad	Calor
3	Calor de una vela.
5	Calor de una antorcha.
7	Calor de una hoguera.
8	Calor de un fuego forestal.
9	Calor de una forja.
10	forja. 10
Daño/turno	**Tamaño**
Uno	Antorcha; una parte del cuerpo expuesta a las llamas.
Dos	Hoguera; la mitad del cuerpo expuesta a las llamas.
Tres	Infierno; todo el cuerpo envuelto en llamas.

El daño por fuego es agravado e ignora la armadura; sólo puede absorberse con Fortaleza.

VtDA-v20, pág. 358

Resistir el Frenezy

Olor a sangre estando hambriento	Dif. 3
Visión de sangre estando hambriento	Dif. 4
Ser hostigado	Dif. 4
Situación que hace peligrar su vida	Dif. 4
Escarnio malicioso	Dif. 4
Provocación física	Dif. 6
Sabor de la sangre estando hambriento	Dif. 6
Ser querido en peligro	Dif. 7
Humillación pública directa	Dif. 8

Lanza **Autocontrol/Instinto**, por cada éxito por debajo de cinco el personaje puede resistirse durante un turno. Cuando acaba ese período puede intentarlo otra vez para acumular éxitos adicionales y así continuar resistiendo. Una vez obtenidos cinco éxitos, el vampiro resiste el ímpetu de la Bestia. Con un fallo entra en frenesí. La **dificultad** en casos de cometer una atrocidad es 9 - Conciencia/Convicción.

VtDA-v20, pág. 357

Puntos de Sangre (Recipientes)

Vampiro	10+
Hombre lobo	20
Humano promedio	10
Niño	5
Vaca	5
Perro	2
Gato	1
Pájaro	1/2
Murciélago/Rata	1/4

- Se puede tomar hasta 3 puntos por turno.
- Los mortales tienen -1 punto por cada nivel de daño sufrido.
- Por cada 10 minutos de estar fuera del cuerpo la sangre se reduce en la mitad.

VtDA-v20, pág. 341

Sponsored by **Readable.com**
Measure your website readability!
https://readable.com